

Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para estudiantes de cuarto grado
del Centro Educativo Pueblo Viejo

Antioliva Arcos Silva

Licenciada en educación básica primaria

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández R.

Doctor en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la lúdica

Bogotá C. C., septiembre de 2020

Resumen

La presente propuesta de intervención disciplinar denominada “Aprender jugando en aula y casa, estrategia lúdica pedagógica para estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo; trata el problema en cuanto al bajo interés por aprender en los niños y niñas del centro educativo durante el tiempo que estemos en aislamiento preventivo en casa, lo que afecta su equilibrio emocional y las relaciones interpersonales dentro y fuera del aula, para ahondar en el tema se aplicó instrumentos como la observación directa a partir de las anotaciones en el observador de cada estudiante y la realización de una encuesta virtual y por llamada a padres de familia.

Este proceso se enmarca en una investigación-acción cuya línea es “la línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo”. Con la propuesta lúdica pedagógica para aprender jugando en el aula y casa desde lo tradicional a lo digital se encuentra en el juego una herramienta lúdica y motivadora donde los estudiantes en compañía de sus familias pueden aprender reglas de comportamiento, desarrollar aprendizajes significativos ya que estrategias innovadoras como es volver a recuperar los juegos tradicionales que fomentan valores en familia e introducir el desarrollo de las actividades académicas con la gamificaciones de G-Learning, permiten sentir gusto por aprender.

Palabras claves

Aprender jugando, juego tradicional, G-learning, lúdica.

Abstract

The present proposal for disciplinary intervention called “Learning by playing in the classroom and at home, a pedagogical recreational strategy for fourth grade students of the Pueblo Viejo Educational Center; deals with the problem of low interest in learning in school children during the time that we are in preventive isolation at home, which affects their emotional balance and interpersonal relationships inside and outside the classroom, to delve into the topic Instruments such as direct observation from the notes in the observer of each student and the realization of a virtual survey and by call to parents were applied.

This process is framed in an investigation-action whose line is "the line of research contains three fundamental axes: evaluation, learning and curriculum". With the pedagogical playful proposal to learn playing in the classroom and at home from traditional to digital, a playful and motivating tool is found in the game where students in the company of their families can learn rules of behavior, develop meaningful learning and innovative strategies. such as returning to recover the traditional games that promote family values and introducing the development of academic activities with the gamifications of G-Learning, allow you to feel like learning.

Key words

Learn by playing, traditional game, G-learning, playful.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema.....	7
1.3 Objetivos.....	7
1.3.1 Objetivo general.....	7
1.3.2 Objetivos específicos	8
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial	10
2.1 Antecedentes investigativos	10
2.2 Marco teórico.....	14
3. Diseño de la investigación	21
3.1 Enfoque y tipo de investigación	21
3.2 Línea de investigación institucional	21
3.3 Población y muestra.....	21
3.4 Instrumentos de investigación	22
4. Estrategia de intervención.....	23
5. Conclusiones y recomendaciones	30
Referencias	32
Anexos.....

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La educación actual presenta nuevos retos y desafíos urgentes sobre todo en básica primaria. Especialmente se ha visto agravada por la situación que vive Colombia, uno de los países más desiguales del mundo con marcada diferencia social y económica. Más aún, debido a la pandemia causada por el coronavirus Covid – 19. También, ante las desatenciones y escasa inversión en el sector educativo por parte del estado, sobre todo en la educación rural. Se ha tenido que replantear la escuela para afrontar nuevos procesos de la educación en casa y repensar la labor educativa diseñando estrategias metodológicas, lúdicas y pedagógicas para afrontar la enseñanza - aprendizaje integrando la labor docente con la familia. Es claro que desde el Ministerio de Educación Nacional se dan orientaciones para apoyar e implementar propuestas para la educación y el trabajo académico en casa, con un enfoque “juntos para existir, convivir y aprender (MEN, 2020).

Ante esta realidad, desde el mes de marzo cuando se suspenden las clases presenciales en las Instituciones educativas y se reinicia el 20 de abril del 2020 con la propuesta estudia desde la casa y con la propuesta del gobierno nacional de volver a las aulas en agosto con la estrategia de alternancia, la mayor parte de las escuelas rurales del país en especial el Centro Educativo Pueblo Viejo del municipio de San Bernardo Nariño, y las familias de este sector no estaban preparadas para tener una educación de esta manera; encontrándose en desventaja frente a los centros que gozan de conectividad, material didáctico adecuado, entre otros recursos y ayudas pedagógicas.

Por otra parte existe poca estimulación hacia las actividades lúdicas por parte de docentes y también de las familias que dedican la mayoría del tiempo a la labor agrícola para conseguir el sustento para sus hogares. Esto evidencia un bajo interés por aprender en los niños y niñas del centro educativo como es el caso del objeto de estudio en intervención, los estudiantes del grado cuarto de la básica primaria del centro educativo Pueblo Viejo durante el tiempo que estemos en aislamiento preventivo en casa. Los estudiantes no estaban preparados para realizar aprendizaje autónomo lo que se deberá considerar tiempo y paciencia para esa nueva adaptación.

La práctica lúdico pedagógica debe permitir la integración de estrategias en las cuales se consideren los intereses y necesidades de los niños y niñas que estudian con el fin de desarrollar competencias; para lo cual se requiere potenciar el papel de los docentes responsables de estos educandos con el apoyo de las familias; es decir, se tiene la libertad para elegir los procedimientos adecuados para el aprendizaje autónomo en casa. Por consiguiente la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad convirtiéndose en una de las actividades recreativas y educativas primordiales Gómez, Molano y Rodríguez (2015). El reto para la docente del centro educativo es adaptar esquemas tradicionales de educación a esta nueva realidad conociendo que las madres son las que pasan mayor tiempo pero no tienen el conocimiento para ayudar a sus hijos. Es importante resaltar el conocimiento que tienen los padres hacia la lúdica, y que a través del juego se aprende y no es una forma de pasar el tiempo. Por lo tanto, surge el interés de elaborar guías pedagógicas para estudiantes del grado cuarto del Centro educativo Pueblo Viejo del Municipio de San Bernardo, fortaleciendo sus prácticas de integración familiar para aprender jugando ya que es ahí donde se facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño y la niña

brindándole espacios para conversar, reflexionar sobre sus sentimientos y preocupaciones. Así mismo, aprender a cuidarse unos a otros, evitar la propagación del virus, tener actitud positiva frente a las tensiones y conflictos; además para poder establecer pautas y normas basadas en el respeto, el afecto, el bienestar de todos, potencie la creatividad, el sano esparcimiento, la tolerancia, en fin existir, convivir y aprender.

1.2 Formulación del problema

Para docentes y padres de familia es complejo trabajar con el juego dentro de aula de clase y ahora en casa; pero para otras personas les es más fácil y enriquecedor, por lo tanto es esta la oportunidad para buscar estrategias de aprendizaje novedosas y de acuerdo a esto surge el siguiente interrogante: ¿De qué manera aprender jugando como estrategia lúdico pedagógica trabajo en casa pandemina covid -19 con estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo contribuirá a propiciar espacios para juntos existir, convivir y aprender significativamente?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia lúdica pedagógica aprender jugando en casa y en alternancia durante el periodo de pandemia Covid -19 propiciando espacios para juntos existir, convivir y aprender significativamente con estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Pueblo Viejo del municipio de San Bernardo Nariño.

1.3.2 Objetivos específicos

- Diseñar estrategias lúdicas pedagógicas que permitan el desarrollo de actividades por medio del juego contribuyendo al aprendizaje significativo de los niños y niñas del grado cuarto del centro educativo Pueblo Viejo.
- Enriquecer a través de capacitación virtual y la reflexión continua del trabajo cotidiano los saberes pedagógicos de la docente en relación a la importancia de aprender jugando como estrategia lúdico pedagógica para los estudiantes del Centro Educativo Pueblo Viejo.
- Elaborar la guía de orientación pedagógica basada en el juego que permita a la docente reestructurar sus clases y promover aprendizajes significativos.

1.4 Justificación

Esta propuesta de intervención para aprender jugando mediante el trabajo en casa y con la propuesta de alternancia para el trabajo en el aula se hace útil porque encuentra en el juego una herramienta lúdica y motivadora donde los estudiantes en compañía de sus familias pueden aprender reglas de comportamiento, desarrollar aprendizajes significativos e interdisciplinarios. Aprender y educarse con gozo es pertinente porque busca las formas más efectivas y agradables manteniendo una actitud activa e integradora de trabajo en casa, alejada de actividades educativas alienantes, aburridoras para transformarse en espacios motivadores del aprendizaje. Además de la realización de esta propuesta de intervención disciplinar (PID) contribuye a optar por el título de especialista en pedagogía de la lúdica; sino que de esta manera ayudará a los estudiantes y sus familias a encontrar respuesta a la vida y a valores positivos tan necesarios en estos tiempos de pandemia generando bienestar, felicidad y dinamismo, articulados en la acción lúdica con

compromiso, interacción y conciencia. Así mismo, deben estar en la búsqueda de un desarrollo cognitivo, e integral de los estudiantes para mejorar la convivencia, aprendizaje y existencia.

Esta propuesta de intervención se apoya en que los procesos de aplicación del juego como estrategia lúdica pedagógica que permitirá a los estudiantes aprendan divertidamente y se logre mejorar la relación entre iguales propiciando ambientes sanos y agradables donde afloran valores para una mejor convivencia y una educación integral. Aprender jugando como propuesta de innovación permitirá que los estudiantes sean más creativos y también al incluir aplicaciones G- Learning y otras aplicaciones digitales apoyándose en las TIC como herramientas se encontrarán con la posibilidad de afrontar los retos del presente siglo y estar actualizados tanto docentes, estudiantes y padres de familia con la información aplicables a buscar soluciones a las necesidades y problemas de la sociedad actual y actuar responsablemente para leer y comprender el contexto. También servirá para que los resultados esperados podrán ser utilizados en otras investigaciones.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Los trabajos de investigación de propuestas lúdicas para el aprendizaje realizados por autores y autoras, orientan hacia la búsqueda de estrategias pedagógicas que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a la problemática de la educación para aprender en el aula y ahora desde la casa debido a las afectaciones de la pandemia producida por el Covid – 19 y que enfrenta la educación en preescolar, básica y en la educación media. Por ello se ha documentado en investigaciones recientes que hacen referencia a la desmotivación ante el aprendizaje buscando posibles soluciones con propuestas lúdicas para aprender jugando. Dentro los antecedentes que se relacionan a esta intervención encontramos varias entre las que se destacan las siguientes:

El aporte que se hace desde el artículo impreso y publicado que reposa en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, mencionando a (Cabeza, M. A. 2018). *Arte-lier- pedagogical art strategies based on art, sensory experiences and expression for learning in early childhood*. Revista boletín REDIPE: 7 (12) diciembre 2018 ISSN 2256-1536, pp.108s. En esta investigación se destaca la integración curricular del arte para disfrutar el aprendizaje favoreciendo el desarrollo integral de los niños y las niñas. Destacando desde el problema investigativo según lo menciona (Dewey, J. 1896) “La escuela no es una preparación para la vida, es la vida”, por lo que se argumenta la necesidad de contextualizar los procesos de enseñanza aprendizaje en función de los intereses de los niños y las niñas.

Otro aporte referente como estrategia lúdica para el aprendizaje, la encontramos en la tesis de grado denominada: “La lúdica como herramienta para el aprendizaje” por (Tapia, Melecio y Contreras 2017) de la Universidad Pontificia Bolivariana. Las relatorías de experiencias sirvieron para sensibilizar a los docentes que la lúdica como estrategia, es fundamental, debido a que estimula la creatividad y fomenta la interacción y el trabajo colaborativo.

Como tercer aporte se hace referencia a la investigación presentada a la Universidad de Cartagena por Arévalo y (Carreazo, 2016), denominada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil Asociación de padres de familia de Pasacaballos”. Donde el juego es el primer acto creativo del ser humano. Todos los elementos que se utilizan para jugar pueden ser orientados a fines educativos, pero muchos papás confunden jugar con enseñar. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende.

La investigación presentado por (Londoño, Pérez y Valerio, 2018), investigación que reposa en la Universidad Santo Tomás y lleva por título “El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John F. Kennedy. De las estrategias o metodología que las docentes de este plantel educativo utilizan para desarrollar o llevar a cabo sus actividades que están desmotivando o están ayudando a que los estudiantes pierdan el interés por estudiar.

Esta propuesta lúdica se basó en el aporte de la investigación desarrollada por (Cruz y Niño, 2017) para optar por el título de especialista en pedagogía de la lúdica con la Fundación Universitaria Los Libertadores y que se denominó “Calculadora ecológica manual una estrategia

didáctica para sumar y restar números fraccionarios heterogéneos”. Se basa en una propuesta didáctica de intervención en el aula que contribuya eficazmente en la construcción del conocimiento de los números fraccionarios por parte de los estudiantes y proporcione al profesor herramientas que le permitan explicar de manera clara y lúdica el concepto de número fraccionario, al igual que la manera correcta de operarlos, generando en el estudiante verdaderos aprendizajes significativos.

(Según Ramírez, Suarez y Valderrama, 2015), investigación presentada a la Fundación Universitaria Los Libertadores, que se denominó “La lúdica como herramienta pedagógica en el desarrollo de la oralidad como habilidad lingüística en los estudiantes del grado segundo del Colegio Rural Pasquilla I.E.D. enfatizando que la actividad lúdica favorece, en los niños y las niñas, autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, convirtiéndose así en una herramienta creativa, educativa y formativa que permite acercar a los niños y niñas a entornos de interacción para lograr superar dificultades de expresión.

El trabajo de investigación presentado a la Fundación Universitaria Los Libertadores por (Monsalve, Foronda y Mena, 2016) que se llama “La lúdica como instrumento para la enseñanza aprendizaje”; observó las necesidades de estudiantes del grado once de la Institución Educativa Rafael Uribe Uribe, para superar dificultades académicas y disciplinarias con la utilización de herramientas pedagógicas como la lúdica, para sensibilizar a docentes y estudiantes creando interés y expectativas, mostrando que hay otras formas de adquirir el conocimiento.

Desde el ámbito internacional se tiene la investigación de (Domínguez, 2015), cuyo nombre es “La lúdica: una estrategia pedagógica despreciada”, presentada en la Universidad

Autónoma de Ciudad Juárez – México; centra su atención en la lúdica, específicamente en la modalidad de juego, que suele ser depreciada por se considera que tiene un bajo nivel de fiabilidad pedagógica. A partir de este supuesto, se identificó cómo los estudiantes de Maestría en Educación Especial perciben el aporte del juego como un elemento potenciador de los aprendizajes esperados. El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica.

(Martínez, Apráez y Gómez, 2019) con la investigación “Juegos Lógicos: aprendiendo de una forma divertida las matemáticas”, presentada a la Fundación Universitaria Los Libertadores para optar por el título de especialista en el arte en los procesos de aprendizaje se basa en: tratar el problema en cuanto al bajo rendimiento escolar del área de las matemáticas, lo que afecta su equilibrio emocional y las relaciones interpersonales dentro del aula. De lo que resulta la estrategia titulada: “juegos lógico matemáticos” la cual consta de cuatro actividades recreativas para fortalecer los procesos de identificación, adición, sustracción, multiplicación de números naturales donde incluye también la elaboración artística de material didáctico para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de matemáticas de grado tercero de la Institución Educativa Amazónica.

(Burbano, Cubillos y Laverde, 2015) con el trabajo investigativo “Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia a través de centros de interés artísticos en niños de grado 4° del colegio San Francisco De Asis I.E.D. orientada a integrar el arte como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia en los estudiantes ayudando en la promoción de valores y el respeto por el otro.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Referente contextual

El Centro Educativo Pueblo Viejo se encuentra localizada en la Vereda Pueblo Viejo del municipio de San Bernardo. Limita al norte con los municipios de Belén y la Cruz, al oriente con el municipio del Tablón de Gómez, de occidente con el municipio de San Pedro de Cartago y con el municipio de San José de Albán por el sur. (Ver anexo A: Mapa de municipio y centro educativo Pueblo Viejo).

2.2.2 Referente teórico

La propuesta de intervención se basa teóricamente en el pensar sobre su factibilidad haciendo referencia de algunos postulados que indican que la lúdica es una alternativa ya que algunas condiciones de los estudiantes muestran su pertinencia. Resaltaremos algunos aspectos que reafirman lo anteriormente expuesto. La propuesta se basa en tres ejes temáticos: Lúdica, el juego y las TIC como herramientas para el aprendizaje.

- **Teoría del aprendizaje significativo y autónomo.**

Con el tiempo han aparecido diferentes métodos o estrategias para implementarse en el aula de clase tratando de optimizar el aprendizaje con flexibilidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje; el propósito de la educación, es buscar aprendizajes significativos para que los estudiantes tengan la autonomía y posibilidad de transponer un concepto aprendido a cualquier ambiente (escolar o extraescolar). Basado en la influencia de Piaget resalta en su obra al aprendizaje como una construcción personal del sujeto. Por lo cual Piaget explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del

organismo con el ambiente. Citado por (Beltrán, 2002, p. 16). Con el aporte de (Ausubel,1986) determina que “El factor más importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe. Determinar esto y enseñarle en consecuencia.” Es decir, la construcción del conocimiento comienza con nuestra observación y registro de acontecimientos y objetos a través de conceptos que ya tenemos.

Actualmente los espacios que se brindan a los niños en algunas instituciones no son las más apropiadas, en vista de que carecen de experiencias reales y autónomas (aula de las cuatro paredes), por lo general se puede observar al niño receptor de información, con pocas posibilidades de participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual genera desinterés por la adquisición del mismo. Como recuerda (Bruner, 1960)

“Para que el aprendizaje funcione adecuadamente es esencial la participación activa del alumno, y la mejor manera de lograrlo sería favorecer todo lo que se pueda el aprendizaje por descubrimiento. Lo más personal del hombre es lo que descubre por sí mismo, y este descubrimiento desarrolla su capacidad mental. (Citado por Beltrán, 2002 p.18). De esta circunstancia nace el hecho de que la lúdica se entiende como una dimensión que potencializa el desarrollo del pensamiento del ser humano, siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos académicos, teniéndola como una necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse, y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento de los procesos de enseñanza- aprendizaje; la diversión y el esparcimiento que puede llevarnos a gozar, reír, gritar, e incluso llorar de las emociones que deben ser canalizadas por el facilitador de los procesos.

- **Lúdica y aprendizaje.**

A pesar de que su etimología remite principalmente al juego (ludo = juego), la lúdica no se relaciona ni se limita únicamente a este, pues la lúdica se encuentra ligada a la experiencia cultural, inherente a la cotidianidad del sujeto y a las interacciones y relaciones que establece con sus entornos. En este sentido, se entiende que la lúdica forma parte de la misma esencia y formación del sujeto, de su cultura, pues las creencias, los valores, hasta las reglas que se establecen en un contexto determinado, marcan la relación que entabla con otros y le permite configurar las representaciones de sí mismo y de su realidad. En las últimas décadas se ha estudiado rigurosamente la lúdica en relación con la formación misma del sujeto, llegando a definirla, según (Báez, 2010) desde cuatro perspectivas: una cultural en la que se suscriben algunos autores como Johan Huizinga y Strahinja Bousquet; cognitiva con representantes como Jean Duvignaud y David Boom; filosófica, con autores como Abraham Maslow y George Gadamer y pedagógica, con escritores como Lev Vigotsky y Donald Winnicott (p. 5).

La lúdica, según (Dinello, 2007, p. 22), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

- **Lúdica y desarrollo humano**

Diferentes autores sostienen que el componente lúdico ha permitido, a lo largo de los años, comprender la manera en que ha ido evolucionando la humanidad y la misma sociedad, en coherencia con lo anterior, también plantean la relación entre la lúdica y la vida misma del sujeto, como un “proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica (...) la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana” (Jiménez, citado por (Posada, 2014, p. 27), comprendiendo así la importancia de la relación con otros y las experiencias cotidianas en la configuración del sujeto como ser social y de la subjetividad, en la manera en que se construye una historia de vida individual y colectiva, mediada por los significados que circundan en el escenario cultural y social.

- **El juego y el aprendizaje**

Según (Vygotsky, 1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Por lo cual el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. El juego se define como una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Para Johan Huizinga, citado por (Dinello, 2007, p. 21), los juegos son formas sociales del impulso lúdico, donde lo lúdico es una ideación que modifica las perspectivas y, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica. Así por ejemplo, manifestaciones artísticas como la danza, el teatro, la poesía, la canción, los

festivales de cuenteros entre otros, pueden además de divertir e instruir, brindar de esta manera la oportunidad a todos los miembros de la comunidad educativa para que se vincule de forma más participativa a la institución escolar.

Al juego se le atribuye la recreación; entendiéndola como una actividad o serie de actividades que libremente son ejecutadas por un individuo con el fin de olvidarse de sus obligaciones diarias (Ej: el trabajo) y que generalmente están ligadas al uso del tiempo “libre” proporcionándoles el goce, disfrute y desarrollo. La recreación hace parte de la condición lúdica. De igual manera el juego es un espacio donde todo ser humano desde niño hasta geronto construye seriamente bajo ciertas condiciones y reglas y sin un fin utilitario un proceso de saberes y comportamientos dentro de la propia vida y su cultura. El Juego es lúdico y es parte de la Recreación y se enmarca en cualquier tiempo; pero no todo lo lúdico es juego.

- **El juego y la gamificación G- Learning**

(Cuervo, 2019) Publicado en la Fundación Universitaria Los Libertadores, dado que el G-learning pretende atraer a los estudiantes al proceso de enseñanza y aprendizaje de manera disruptiva y divertida, es importante para los profesores experimentar antes de implementar. David Kolb en sus investigaciones frente al aprendizaje experimental, enuncia cuatro etapas en el modelo de aprendizaje experimental como lo son la inmersión, reflexión, conceptualización y aplicación.

2.2.3 Referente pedagógico

La pedagogía es un concepto en evolución lenta pero sostenida. Si bien para 1485 se utilizaba para designar el quehacer educativo dirigido exclusivamente a los niños, actualmente se

le concibe como una ciencia multidisciplinaria, que se encarga de estudiar y analizar los fenómenos educativos en todos sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano en general. Una tendencia moderna en el ámbito pedagógico que surge a partir de 1948, según (Domínguez, 2015 p.14), citando a (Dinello, 2007), es la pedagogía de expresión o lo que actualmente ubicamos como “metodologías en pedagogía lúdica”, cuyo objetivo es apoyar los procesos de aprendizaje y de enseñanza. La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje).

2.2.4 Referente legal

Se apoya esta propuesta de intervención a partir de la Constitución Política de Colombia de 1991 y de la Ley General de la Educación, ley 115 de 1994. Que en sus apartes se describe de la siguiente manera:

De la Constitución Política de Colombia en el Artículo 67, expresa que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará a la y al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. De acuerdo a la ley 115 de 1994, Ley General de la Educación establece en el artículo 5 contempla los 13 fines que rigen la educación colombiana.

2.2.5 Referente tecnológico

Según (Oscar y Ortiz, 2020) "El impacto lúdico-tecnológico de los dispositivos móviles en las clases de Ciencias Naturales" Resumen. El empleo de recursos TIC han cobrado especial importancia en educación, aunque los dispositivos móviles debieron afrontar cierta resistencia al no ser vistos como aliados de la tarea pedagógica, siendo paulatina su incorporación. La introducción de las TIC se encuentra limitada en cualquier contexto, especialmente donde se evidencie des-favorabilidad, en los que el uso de éstas mejoraría el sistema de enseñanza. Los juegos en tecno TIC y que se encuentran relacionados directamente con el ámbito tecnológico, poseen una apariencia de carácter lúdico tienen un propósito serio, un fin educativo, relacionados todos con el campo de las tecnologías, electricidad, electrónica, mecánica, estructuras, medioambiente, informática entre otras.

Generar proyectos de gamificación en el aula es una apuesta a la innovación que implica romper paradigmas, trabajar de manera disruptiva de la mano de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, son muchos los casos de éxito que se evidencian, el reto está en experimentar, evaluar, planear y aplicar la gamificación en el aula, para ello un aspecto importante es analizar el currículo, las herramientas y los recursos a utilizar. Gamificar el aula trae consigo más beneficios que perjuicios, uno de los mayores beneficios es la motivación por aprender, la experiencia de explorar nuevas situaciones que en el aula presencial no se pueden recrear, autoconocimiento de las habilidades y capacidades que se tiene frente a un tema o situación, información del progreso de cada estudiante, retención del conocimiento adquirido y apropiación. ¡Nadie ha dicho que sea fácil, pero tampoco ha dicho que sea imposible!. Imaginar, crear e innovar es la invitación de este espacio académico.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación.

La propuesta de intervención posee un enfoque cualitativo que produce y analiza los datos descriptivos de los estudiantes del centro educativo Pueblo Viejo y sus familias, también porque los métodos de investigación incluyen observación directa y encuesta y por último los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados. El tipo de investigación que se desarrollará es la Investigación-Acción. Según (Park, 1992, p. 141-149), considerada como un camino para que los docentes de la acción educativa comprendan la naturaleza de su práctica lúdica entorno a la propuesta “aprender jugando”.

3.2 Línea de investigación institucional.

Según (Ortiz J.V, 2020) la línea de investigación institucional contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Su objetivo es fortalecer la reflexión, el debate, la construcción, de-construcción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia.

3.3 Población y muestra.

Las actividades objeto de estudio del centro educativo Pueblo Viejo en donde se encuentran matriculados 68 estudiantes, atendidos por cuatro (4) docentes y se desarrollará esta

propuesta de intervención en el grado cuarto que constituyen un total de 8 estudiantes; 3 mujeres y 5 hombres entre las edades de 8 a 10 años.

3.4 Instrumento de investigación.

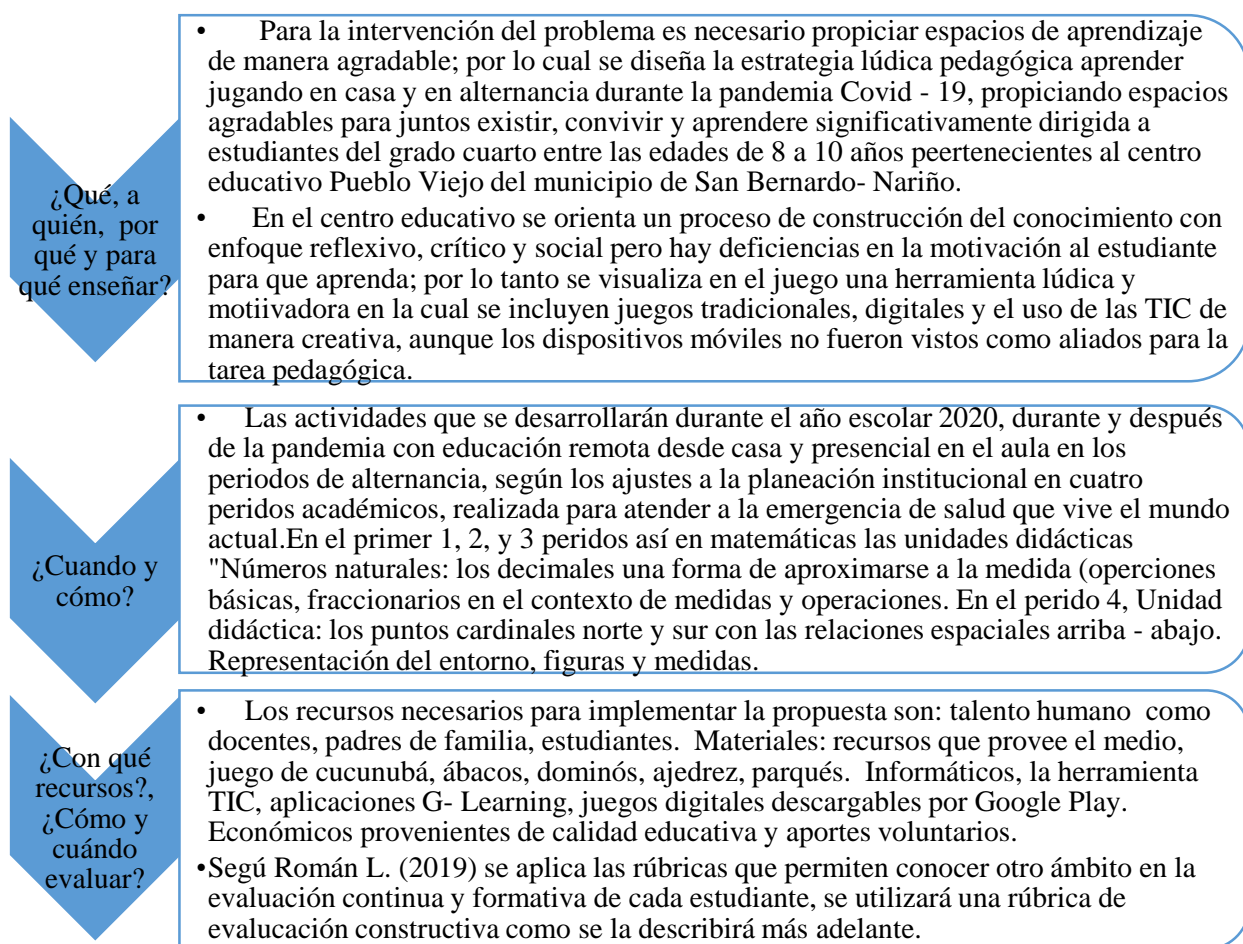
El proceso de identificación de necesidades se constituyó como principal punto de partida para la propuesta, fue muy importante ya que permitió vivenciar una serie de situaciones relacionadas con los procesos pedagógicos que se llevan a cabo al interior del Centro Educativo Pueblo Viejo. A continuación se da una breve explicación del diagnóstico, seguimiento y evaluación en cada uno de sus momentos y las necesidades reales detectadas que se pudieron determinar con ayuda de la encuesta (Ver Anexo B. encuesta), fue muy útil el observador del estudiante y el control y registro académico. Se evidencian aspectos relevantes relacionados con la expresión oral como: timidez de algunos y algunas estudiantes generadas en el entorno familiar. Se evidencia que la confianza desde el hogar debe ser fundamental para el buen desarrollo de las habilidades para el aprendizaje. La motivación y los intereses son el motor principal para que el niño exprese con confianza y acierto cada una de sus vivencias. La lúdica y el juego es una herramienta primordial para fortalecer habilidades comunicativas, sociales y de autonomía. Realizado el análisis de los resultados de los diarios de los estudiantes, registros académicos y con la observación directa en el aula antes del tiempo de pandemia se evidencia que: los niños y niñas en su mayoría presentan temor a expresarse oralmente por falta de espacios de confianza y autonomía, los cuales han sido desconocidos desde la casa y el centro educativo. El juego no se ha visualizado dentro del campo pedagógico como la herramienta que fortalece el proceso de desarrollo integral, parte inherente del ser humano que genera aprendizaje significativo y disfrute del vivir; sino como un espacio de recreación esporádico que distrae a un estudiante.

4. Estrategia de intervención

4.1 Título de la estrategia.

“Aprender jugando en el aula y casa desde lo tradicional a lo digital”: una propuesta lúdico pedagógica basada en los juegos tradicionales y la gamificación a través TIC como G- learning para aprender valores y fortalecer el conocimiento de las diferentes áreas en el grado cuarto del Centro Educativo Pueblo Viejo del Municipio de San Bernardo Nariño que motiven a los estudiantes a sentir gusto por aprender.

4.2 Esquema de ruta de intervención para aprender jugando.



Fuente. Esta investigación 2020

4.3 Plan de acción

Tabla No. 1 Plan de acción para desarrollar la propuesta de intervención

Título de la Propuesta	Aprender jugando en el aula y casa desde lo tradicional a lo digital
Autores de la Propuesta	Antioliva Arcos Silva
Fechas	Segundo y tercer periodo académico del 2020
Objetivo: Grado	Propiciar un aprendizaje motivador a través de la inclusión de juegos tradicionales, digitales G- Learning y las TIC en el cual los estudiantes del grado cuarto del centro educativo Pueblo Viejo conozcan las relaciones de los números naturales y realicen operaciones de sumas; restas; multiplicaciones, divisiones y las apliquen para resolver situaciones del contexto.
Contenidos Pedagógicos y Didácticos: Matemáticas grado cuarto. Segundo y tercer periodo.	Tema: Los números naturales: 0, 1, 2...Una forma de aproximarse a la mediada. Relaciones con números naturales, decimales Y fraccionaros: operaciones de suma, resta, multiplicación y división. Subtema: ¿De qué manera operaciones con números naturales permiten interpretar situaciones de mi entorno? Subtema 1. Valor posicional de la cifra. Subtema 2. Operaciones básicas suma, resta, multiplicación y división con números naturales. Subtema 3. Reconocimiento de la fracción y relación con números decimales.
Escenario: Aprendizaje remoto en casa y aprendizaje en el aula con la propuesta de alternancia.	Estructura de la secuencia didáctica: Inicio: Etapa de exploración. Motivación: A través del recurso digital de Colombia Aprende se motiva a los estudiantes hacia un nuevo aprendizaje con la animación narrada “El desayuno” que resalta la adición y sustracción. Se plantean preguntas como: ¿cuántos pedazos de torta se comieron?”. Cuando los niños hacen las operaciones correspondientes y le responden al mago, él les pregunta “¿cuántos pedazos quedaron? Fuente. Colombia aprende. Resulta muy importante comprender que para realizar las sumas y las restas en diferentes situaciones, es necesario tener en cuenta las relaciones de tipo aditivo. Una relación aditiva consiste en el cambio de una cifra o conjunto inicial, se genera un aumento o disminución. (Cf. Cantero y otros, 2003, p. 16) Reflexión: se orientan preguntas acerca del video visto como: 1. Teniendo en cuenta el tema de situaciones aditivas, nombra los aspectos que te parecieron más importantes con respecto a la animación. 2. ¿Qué operaciones matemáticas crees que hicieron los niños para responder las preguntas del mago? 3. ¿Cuántos pedazos de torta se repartieron en total? 4. ¿Cuántos pedazos de torta sobraron? 5. ¿Qué

operación matemática utilizaron los niños para saber la cantidad de pedazos repartidos?

Indagación: ¿Qué conoce el estudiante sobre los números naturales, fracciones, relaciones y operaciones? ¿Qué es desconocido para el estudiante acerca de números naturales, fracciones? ¿Qué saberes avanzados se identifican en los estudiantes en cuanto a relaciones y operaciones con números naturales y fracciones? ¿Qué saberes insuficientes se identifican en los estudiantes acerca del tema tratado?

Por parte del docente se enseña los recursos tradicionales juegos que se construyen en casa como el cucunuba marcado con celdas para generar puntos en valores posicionales de unidades, decenas, centenas, unidades de mil, decenas de mil. Representará en el ábaco el puntaje alcanzado y elaboración de tabla datos que luego operará introduciendo a la clase el reconocimiento de algunos recursos TIC y juegos digitales como Math Jump, aplicaciones desarrolladas por Nordic Edu. Concebida como un videojuego, facilita a los niños repasar conceptos y se realizan operaciones con la ayuda de otras aplicaciones Monster numbers, Math vs Zombies Por Google Play también se podrán descargar aplicaciones gratuitas como dominó, Maths learner.

Etapas de desarrollo

El docente presenta el tema haciendo énfasis en las explicaciones de las relaciones aditivas están en todos los aspectos de la vida, explicará que pueden establecerse relaciones aditivas de aumento y disminución y plantea interrogantes que permitan verificar aprendizajes como: 1. Teniendo en cuenta el tema de situaciones aditivas, nombra los aspectos que te parecieron más importantes con respecto a la animación. 2. Aplicación de los juegos digitales para matemáticas como dominó, ábaco y Maths Learner y los juegos tradicionales que se han construido en familia y que son útiles como herramientas que nos ayudarán a contar en forma divertida como son el juego cucunubá, el ábaco. (Anexo C. guía con aprendizaje lúdico de matemáticas para grado cuarto.

Etapas de cierre. Resumen y aplicación de lo aprendido:

Momento de transferencia y momento de valoración. El docente les recuerda a los estudiantes, por medio de algunos de los ejemplos de situaciones-problema que ya fueron presentados en el proceso de aprendizaje, cómo pueden plantearse diferentes tipo de ejercicios utilizando el aumento y la disminución de cantidades de tipo aditivo aumentando o disminuyendo. Apoyo en el recurso interactivo haciendo énfasis que para resolver problemas es necesario comprender la situación planteada, identificar los datos e incógnitas y reconocer la relación que existen entre ellos. 2. Un problema es de tipo aditivo si para resolverlo hay que utilizar una suma o una resta. 3. Los problemas de tipo avanzar o retroceder también se incluyen en las situaciones de cambio. 4. Se puede utilizar relaciones aditivas cuando se combinan, mezclan o comparan elementos.

Mediación-Recursos:	Cada estudiante recibe una guía (Ver anexo C. Guía didáctica para aprender jugando sobre los números naturales y fraccionarios– grado cuarto. En las etapas de iniciación, desarrollo y cierre se utilizaron los siguientes recursos: físicos: cucunubá, ábacos, juego a la golosa, canicas o mollejones, cuaderno, guía en físico. Virtuales: videojuegos, juegos digitales G-learning y descargables gratuitos por Google Play. Laboratorios virtuales. Videos de apoyo de los conceptos en las actividades y unidades didácticas planeadas encontradas en Colombia aprende. Experimentos con material del medio. Juego al cucunuba, dominós, parqués, ajedrez para el trabajo colaborativo, en familia y en aula cuando se dé la alternancia en pequeños grupos de estudiantes con los cuidados de bioseguridad.
Referencias Bibliográficas de la propuesta.	Cantero y otros, (2003). Resolución de problemas aritméticos en educación primaria. Ponferrada. https://blackboard.libertadores.edu.co/ultra/course Descubre LORAN en www.literaturasm.com/loran AulaPlaneta. (2008). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based

Fuente: esta investigación 2020

4.4 Prototipo del recurso digital









Las aplicaciones digitales los juegos digitales y las herramientas de las TIC como es la plataforma de Colombia aprende que facilitan el aprendizaje para aprender jugando en el tema de los números naturales, fraccionarios, sus relaciones y operaciones se muestran a continuación: aplicaciones digitales utilizadas en la propuesta y muestra de algunos procesos de uso de herramientas digitales y virtuales. Plataforma Colombia aprende



4.5 Evaluación y/o seguimiento

La propuesta se evaluará a través de la siguiente rúbrica de evaluación constructivista que permitirá determinar las fortalezas y debilidades de cada estudiante en el proceso de aprendizaje y realizar actividades de mejoramiento continuo.

Tabla No. 2 Rúbrica de evaluación

Unidad de aprendizaje: Los decimales: Una forma de aproximarse a la medida					
Asignatura: Matemática			Estudiante:		
Destrezas o criterios de desempeños: 1. Resuelve problemas de cambio aumentando con final, cambio y comienzo desconocido. 2. Resuelve problemas de cambio disminuyendo con final, cambio y comienzo desconocido. 3. Resuelve problemas de combinación con total y parte desconocida. 4. Resuelve problemas de comparación con diferencia desconocida. 5. Resuelve problemas de comparación con referente conocido.					
Tema de clase: Los números naturales, fraccionarios con sus relaciones y operaciones básicas.			Valoración total:		
Criterio	Excelente 4,6 a 5,0 	Bueno 4,0 a 5,0 	Básico 3,0 a 3,9 	Bajo 1,0 a 2,9 	V
Aplicación de conceptos.	Aplica las propiedades aditivas con los números naturales de manera adecuada	Aplica muy bien las propiedades aditivas con los números naturales pero podría mejorar.	No determina con claridad las propiedades aditivas con los números naturales.	No aplica las propiedades aditivas con los números naturales.	
Procesos y estrategias.	Siempre utiliza procedimientos y / o estrategias adecuadas en el planteamiento y la resolución de problemas, aplicando las propiedades aditivas.	Utiliza con frecuencia procedimientos y / o estrategias adecuadas en el planteamiento y la resolución de problemas, aplicando las propiedades aditivas.	Utiliza en ciertas ocasiones procedimientos y / o estrategias adecuadas en el planteamiento y la resolución de problemas, aplicando las propiedades aditivas.	No utiliza procedimientos y / o estrategias adecuadas en el planteamiento y la resolución de problemas, aplicando las propiedades aditivas.	
Orden y secuencia.	Sus ejercicios presentan orden y secuencia.	Sus ejercicios presentan algo de orden y secuencia.	Sus ejercicios presentan orden o secuencia.	En sus ejercicios no existe orden ni secuencia.	
Conclusión	Todos los ejercicios son resueltos correctamente.	La mayor parte de la actividad es resuelta correctamente.	La mitad de la actividad es resuelta correctamente.	La cuarta parte o menos de la actividad se resuelven correctamente.	
Actitud frente al uso de juegos tradicionales, digitales y las TIC.	Muestra entusiasmo y dedicación frente a la tarea asignada y se apoya con mucho interés en juegos tradicionales, digitales y las TIC.	Muestra dedicación frente a la tarea asignada y se apoya con interés en juegos tradicionales, digitales y las TIC.	Se muestra algo motivado o dedicado frente a la tarea asignada y poco se apoya en juegos tradicionales, digitales y las TIC.	No muestra entusiasmo ni dedicación frente a la tarea asignada, ni tampoco se apoya en juegos tradicionales, digitales y las TIC.	
Total					
Para la bitácora del estudiante -----					
Excelente 4,6 a 5,0 	Bueno 4,0 a 5,0 	Básico 3,0 a 3,9 	Bajo 1,0 a 2,9 	Valoración	

Fuente: esta investigación 2020

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

Mediante esta propuesta de intervención disciplinar “Aprender jugando en el aula y casa desde lo tradicional a lo digital” permite motivar a estudiantes y sus familias que les colaboran para aprender con alegría, disminuir el estrés de permanecer en casa. De ahí que es importante en este tiempo en familia en un mismo espacio que nos invita al autocuidado y al aprendizaje autónomo; por tal motivo es muy motivante diseñar y lograr ambiente agradable para aprender con alegría utilizando estrategias innovadoras como es volver a recuperar los juegos tradicionales que fomentan valores en familia y así mismo introducir estrategias innovadoras como son las gamificaciones de G- Learning.

De esta manera el estudiante aprende con alegría en un clima familiar, contando con un plan familiar y de actividad en familia para lograr autodisciplina, responsabilidad, orden, comunicación, gestionar y administrar tiempos valiosos para existir, convivir y aprender. Es importante la motivación y la actitud positiva en la que se promueva y mantenga buen ánimo y disposición para realizar las labores académicas y sobrepasar retos y dificultades que se presenten para cumplir con la entrega de las actividades durante los tiempos acordados. El trabajo académico en casa permite establecer una rutina de vida con los estudiantes y sus familias de manera agradable y autónoma sin dejar de lado el trabajo colaborativo que entusiasme a través de los juegos didácticos para aprender de manera significativa.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda a los docentes y padres de familia del centro educativo Pueblo Viejo interesarse por desarrollar el juego en casa y en el aula como una herramienta potenciadora de valores y que permite aprender en forma divertida los nuevos saberes que los estudiantes en su proceso de aprendizaje deben desarrollar. Para esto es necesario que los docentes diseñen guías donde utilicen al juego como herramienta para orientar contenidos y evaluar su aprendizaje de manera dinámica y agradable que motive al estudiante a superar los desafíos y retos de estudiar de manera remota.

Se sugiere a todos los docentes y particulares involucrados en la tarea educativa remota e casa y en el aula de clase incrementar los juegos tradicionales y gamificar diferentes alternativas a través de las TIC utilizando recursos como se presentan en G- learning y los juegos digitales descargables de manera gratuita a través de Google Play. Así mismo acondicionar los espacios recreativos de los niños y niñas para que valoren la cultura de cada región. Esta les permitirá a ellos y ellas ser tolerantes ante la frustración, ser creativos, incentivarse y estar abiertos a lo nuevo, ser curiosos, reflexivos; generando empatía con las emociones y situaciones de los demás, promoviendo el compromiso colectivo, familiar y el trabajo en equipo.

Referencias bibliográficas

- Arévalo, Carreazo / (2016) El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula Jardín —Al del Hogar Infantil Asociación de padres de familia de Pasacaballos. Universidad de Cartagena. Cartagena.
- Bonilla H, (2016) Arte y lúdica, ejes transversales en el fortalecimiento de la sana convivencia. Fundación universitaria Los Libertadores,. repository.libertadores.edu.co ›, Bogotá
- Burbano, Cubillos y Laverde, (2015) Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia a través de centros de interés artísticos en niños de grado 4° del Colegio San Francisco de Asís I.E.D. Fundación universitaria Los Libertadores. Bogotá.
- Cabeza, M. A. (2018) Arte-lier- estrategias artísticas pedagógicas basadas en el arte, las experiencias sensoriales y la expresión para el aprendizaje en la primera infancia. Revista boletín REDIPE: 7 (12) diciembre ISSN 2256-1536, pp.108s
- Cruz y Niño, (2017). Calculadora ecológica manual una estrategia didáctica para sumar y restar números fraccionarios heterogéneos. Fundación universitaria Los Libertadores. Bogotá.
- Descubre LORAN en www.literaturasm.com/loran. AulaPlaneta. (2008). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL) | aulaPlaneta. Retrieved November 30, 2018, from
- Gómez, Molano, Rodríguez , (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Universidad del Tolima. Ibagué.
- Marc, Prensky. (2011). <http://www.aulaplaneta.com/2014/08/12/recursos-tic/ideas-para-que-apliques-la-gamificacion-en-el-aula-el-proximo-curso/> Claves de la enseñanza en la era digital.
- Chamorro, L. I. L. (2016). <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/> El juego en la educación infantil y primaria. Contextos Educativos, 0(1), 19–37.
- Martínez, Apráez y Gómez (2019). Juegos Lógicos: aprendiendo de una forma divertida las matemáticas. Fundación universitaria Los Libertadores. Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional, (2020). Guía para directivos y docentes: Juntos para existir, convivir y

aprender. Recuperado de Internet, www.mineducacion.gov.co › articles-394577_recurso_4

Monsalve, Foronda y Mena (2016). La lúdica como instrumento para la enseñanza –aprendizaje. Fundación universitaria Los Libertadores. Bogotá.

Moyolema, C. (2015) Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la Ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato, Ambato-Ecuador.

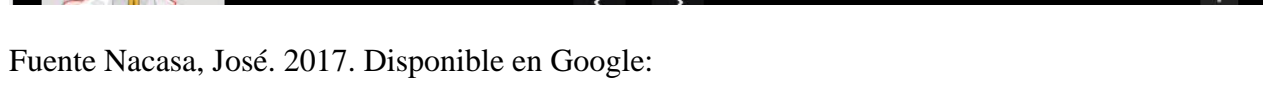
Ospina, M. (2015) El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Universidad del Tolima. Ibagué.

PARK, (1992), 141-149, Qué es la investigación-acción participativa. Perspectivas teóricas y metodológicas", en línea, Consultado el 2 de marzo de 2015. Disponible en pendientedemigracion.ucm.es/info/.../I/invest_accionparticipativa

Ramírez, Suárez y Valderrama (2015). La lúdica como herramienta pedagógica en el desarrollo de la oralidad como habilidad lingüística en los estudiantes del grado segundo del Colegio Rural Pasquilla I.E.D. Fundación universitaria Los Libertadores. Bogotá.

Sáchica, C. y Cuervo (2009). L. Cursos Ambientes lúdicos contemporáneos – Creatividad, innovación y TIC. Fundación Universitaria Los libertadores. Plataforma virtual <https://blackboard.libertadores.edu.co/ultra/course>.

Anexo A Mapa de municipio de San Bernardo y centro educativo Pueblo Viejo



<https://www.google.com/maps/place/San+Bernardo,+Nari%C3%B1o/@1.5157523>

	DIVISION POLITICA	
--	-------------------	--



Anexo B: Encuesta a padres de familia:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdBm_wTJZ-QclKAfJeJkFT9Jhvw-zsbt_lxR_OLC-19qdgGTQ/viewform?usp=sf_link

Educativo Pueblo Viejo sobre el uso del Internet en casa.

Apreciado padre y madre de familia de manera respetuosa le solicito contestar honestamente las siguientes preguntas con el propósito de indagar sobre el uso de Internet en casa. Muchas gracias

***Obligatorio**

En su casa cuentan con celular *

- ☐ Si
- ☐ No

Tiene la oportunidad de conectarse a datos o Internet

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

En su casa tienen equipo para computo

- ☐ Sí
- ☐ No

El uso de celular con datos o Internet les permite a su hijos realizar trabajos escolares

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

En la familia acompañan a sus hijos a la realización de actividades escolares

- ☐ siempre
- ☐ Algunas veces
- ☐ Nunca

Realizan juegos tradicionales para relajamiento y esparcimiento familiar

- ☐ Sí
- ☐ No

Han descargado en su celular algún juego y lo practican

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Algunas veces

Enviar

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Anexo C. Guía didáctica para aprender jugando – grado cuarto.

CENTRO EDUCATIVO PUEBLO VIEJO GUÍA 1 MATEMÁTICAS GRADO CUARTO. PERIODO 2 AÑO LECTIVO 2020

NOMBRE Y APELLIDO ESTUDIANTE: _____

DBA: Conoce los números naturales: 0, 1, 2, Realiza operaciones entre ellos (sumas; restas; multiplicaciones de números de máximo 4 cifras por una cifra o de tres cifras por dos cifras; divisiones de números de máximo 4 cifras entre una cifra). Comprende algunas de sus propiedades. Por ejemplo, entiende que $73 \times 19 = 19 \times 73$, o que $3 \times (5 + 2) = (3 \times 5) + (3 \times 2)$.

TEMA 1: Valor posicional de la cifra y operaciones básicas suma, resta, multiplicación y división.

OBJETIVO: Interpretación de relaciones de tipo aditivo de cambio, combinación y comparación

Interpretación de relaciones de tipo aditivo de igualación

Interpretación de relaciones de tipo multiplicativo.

ENTREGA GUÍA 1 a padre de familia y por whatsapp a cada estudiante: lunes 10 de agosto Hora: 8 Am a 1Pm. Lugar: Institución Educativa

RECEPCIÓN DE TALLERES GUIAS 1 en hojas y por whatsapp entrega de la guía 2 lunes 24 de agosto a las 8 am a 1 pm

DOCENTE RESPONSABLE: Antioliva Arcos Silva

METODOLOGÍA: Estudie todo el material, lea detenidamente, cada tema, al final realice las actividades de evaluación propuestas y envíales al correo olivarcos@gmail.com o al whatsapp: 3108876095 o en físico en su cuaderno o en hojas como trabajo escrito.

Etapas de iniciación

Presentación animación narrada que resalta la adición y sustracción. La animación está ambientada en una fiesta de cumpleaños en el colegio, este video se envía al whatsapp de cada estudiante tomado de Colombia Aprende matemáticas grado 4 "Desayuno familiar" DBA 1 Actividad 1

"video/AN_M_G04_U01_L01_03_01.mp4"



Resulta muy importante comprender que para realizar las sumas y las restas en diferentes situaciones, es necesario tener en cuenta las relaciones de tipo aditivo.

Recuerda: Una relación aditiva consiste en el cambio de una cifra o conjunto inicial, pues si a cierta cantidad de elementos de un conjunto le adiciono otros, o si a cierta cifra le añado otra, se genera un aumento en el conjunto o valor; pero que si a ese conjunto le retiro algunos elementos, o a una cifra le sustraigo otra, se genera una disminución. (Cf. Cantero y otros, 2003, p. 16)

Reflexiono sobre lo visto en el video y respondo en el cuaderno:

1. Teniendo en cuenta el tema de situaciones aditivas, nombra los aspectos que te parecieron más Desayuno familiar importantes con respecto a la animación.
2. ¿Qué operaciones matemáticas crees que hicieron los niños para responder las preguntas del mago?

3. ¿Cuántos pedazos de torta se repartieron en total?
4. ¿Cuántos pedazos de torta sobraron?
5. ¿Qué operación matemática utilizaron los niños para saber la cantidad de pedazos repartidos?

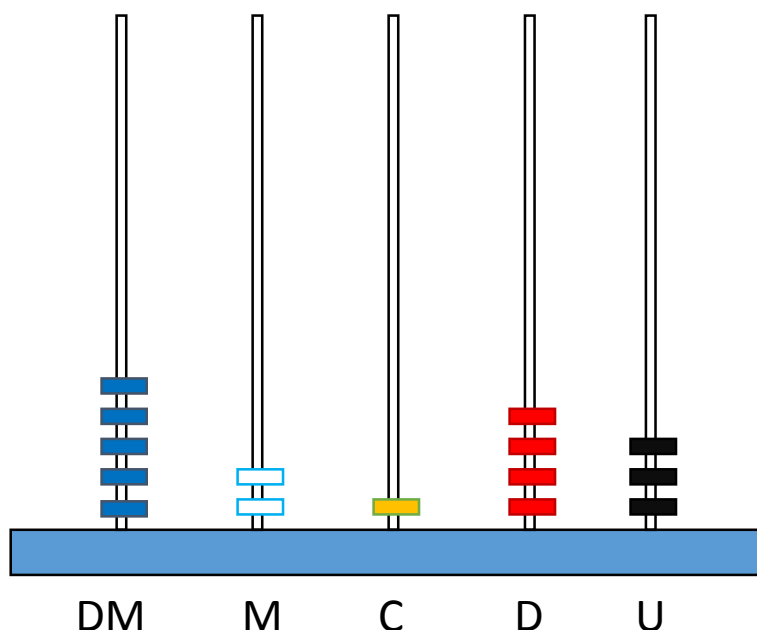
Etapas de desarrollo

Con ayuda de tu familia trabajemos con los juegos digitales descargables de Google Play y las aplicaciones matemáticas digitales dominó, ábaco y Maths Learner y los juegos tradicionales que se han construido con tus papás y son útiles como herramientas que nos ayudarán a contar en forma divertida como son el juego cucunubá, el ábaco.

Juguemos con el cucunubá alcanzando los siguientes puntajes al lanzar las canicas y al introducir las en cada agujero de la tabla y en el ábaco vas a representar esos valores. Veamos un ejemplo.

UBICACIÓN DE UN NÚMERO ESCRITO EN BASE 10

Ej: Representemos en el ábaco 52143, se lee cincuenta y dos mil ciento cuarenta y tres. Se descompone esta cantidad de la derecha para la izquierda en 3 unidades, 4 decenas, 1 centena, 2 unidades de mil y 5 decenas de mil.



Ahora si utilizas el juego de cucunubá debes atinar a introducir 5 canicas en agujero de las decenas de mil, 2 canicas en las unidades de mil, 1 canica en la centena, 4 canicas en las decenas y 3 canicas en las unidades, si no lo logras al primer intento, sigue intentando o pídele a tus papás que realicen también los intentos, gana quien logre primero el puntaje esperado.

Ahora juego libre con ayuda de tu familia, anota los puntajes en el cuaderno de papá, mamá, hermano o hermana y el tuyo. Representa cada uno en el ábaco y luego realiza las operaciones aditivas sumando para conocer el total de puntos de toda la familia y resta para ver con qué diferencia fue el mayor puntaje con respecto a los menores puntajes.

Utiliza ahora la herramienta digital Abaco vertical pro-Rarepeak para jugar y aprender como se muestra en la siguiente imagen para hacer las actividades propuestas primero de adición, luego de resta y suma simultánea en la cual introduzco un error, para comprender que del error aprendemos.

Instrucciones:

Primero descargar e instalar la aplicación



esta cantidad se representa

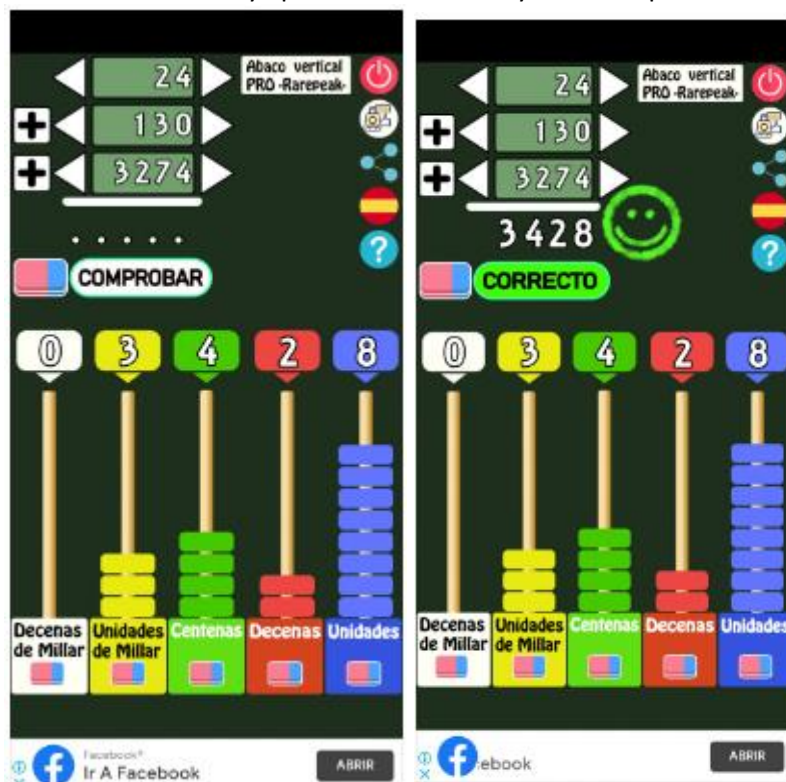
arrastrando de arriba hacia abajo a click sostenido o digital arrastra y va llenando cada barra con las argollas como en un ábaco manual.

Ahora nos preparamos para hacer calculos aditivos

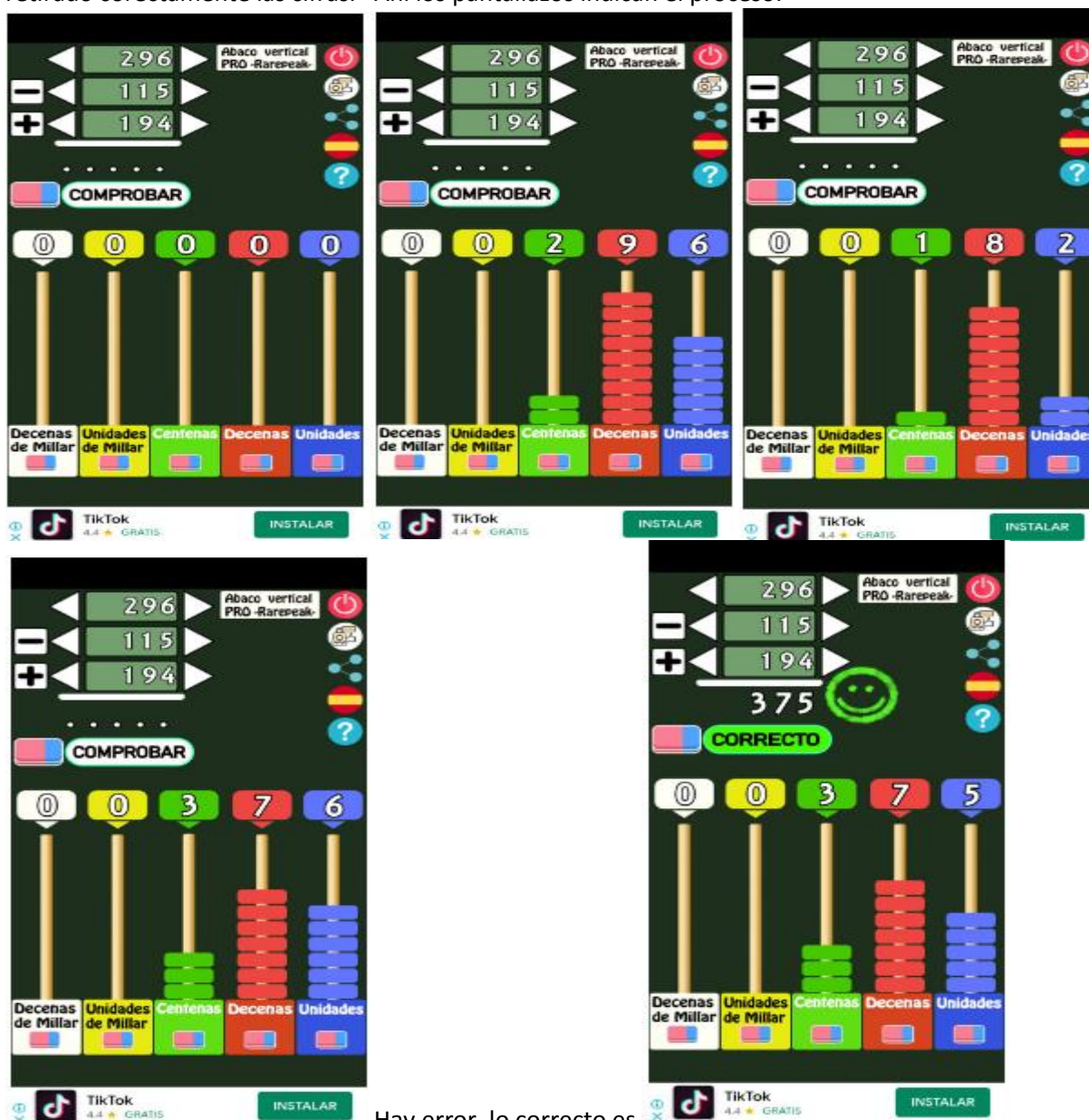
Sumar o adicionar en el ábaco digital las siguientes cantidades y comprobar la respuesta.

$$24 + 130 + 2274 =$$

Primero desliza hacia abajo 4 veces en las unidades y 2 veces en las decenas para representar 24, luego las otras cantidades y aparece el resultado y si da comprobar debe aparecer una cara verde y feliz.



Ahora prueba realizar resta y suma simultánea $296+115+194=$ primero ingresa la cantidad 296 arrastra hacia abajo en las unidades 6 veces, en las decenas 9 veces y en las centenas 2 veces; luego extrae deslizando hacia arriba la cantidad 115 para ello saca de las unidades 5 veces, de las decenas 1 vez y de la centena 1 vez; luego adiciona 194 para ello nuevamente introduce deslizando hacia abajo con tu dedo en las unidades 4 veces, en las decenas 9 veces y 9 veces en las centenas; te da un resultado y puedes comprobar si te aparece una cara roja haz cometido un error que debes volver a corregir iniciando de nuevo el procedimiento, muy seguramente se te borran las cantidades pero utiliza las flechas de la derecha en presionando en forma sostenida para ingresar 296, luego haz lo mismo con la segunda cantidad hasta obtener 115 y por último la tercera cantidad hasta obtener 194. Una vez estén las cantidades realiza la actividad paso a paso como se hizo al comienzo, asegúrate de haber ingresado y retirado correctamente las cifras. Ahí los pantallazos indican el proceso.



Hay error, lo correcto es

Etapla de cierre: Resumen y aplicación de lo aprendido

Recuerda que cada situación de suma y resta representa una relación de tipo aditivo.

1. Un ciclista ha recorrido 14580 metros (m) en una etapa y 13665 m en otra etapa ¿Cuántos metros ha recorrido el deportista?

$$\begin{array}{r}
 14580 \\
 + 13665 \\
 \hline
 28245
 \end{array}$$

Cuando se añade o se quita una cierta cantidad de la misma naturaleza se denomina problemas de cambio aumento o cambio disminución.

2. Teresa tiene 4536 g de dulces e Ignacio tiene 3687 g ¿Cuántos gramos de caramelos tienen entre los dos?

$$\begin{array}{r}
 4536 \\
 + 3687 \\
 \hline
 8223
 \end{array}$$

3. Fátima tiene 265 l (litros) de jugo de naranja y Gonzalo tiene 133 l ¿Cuántos l de jugo tiene Fátima más que Gonzalo?

$$\begin{array}{r}
 265 \\
 - 133 \\
 \hline
 132
 \end{array}$$

Cómo se puede observar, muchos problemas de la vida cotidiana se pueden resolver a través de las relaciones aditivas con aumento o disminución (suma o resta).

Tarea

1. Empleando el ábaco descubre la regla que varía cada secuencia de números y escribe los 4 que siguen:
- a) 920 940 960...Varaición _____ secuencia _____, _____, _____ y _____
- b) 15 18 21... Varaición _____ secuencia _____, _____, _____ y _____
- c) 370 570 770... Varaición _____ secuencia _____, _____, _____ y _____
- d) 45 60 75... Varaición _____ secuencia _____, _____, _____ y _____

2. Con ayuda del ábaco manual y digital completa cada operación

4		6	8
2	2	3	
	8	0	2

+

8	2	4	
	6	2	1
3	6		4

-

7	8	1	
	2	4	0
9			2

-

4	5		9
4		2	
	5	0	4

+

2	6		9
	9	8	3
6		6	

3. Con ayuda del ábaco manual o digital relaciona cada operación con su resultado, uniéndolos con una línea

$1589 + 1678$	9042
$23587 - 14545$	1620
$5687 + 7865$	2424421
$6587 - 4967$	3267
$2345465 + 78956$	13552

4. Determina el resultado en cada una de las siguientes situaciones. Puedes apoyarte el ábaco o en la aplicación Maths Learner, realiza el ejercicio en tu cuaderno.
- A. Pedro caminó 1250 m (metros) de su casa al colegio. Si después pasó por la casa de su abuela, que se encuentra a 77 m de la escuela, ¿cuántos m recorrió Pedro en total?
- B. Si Juan tiene 357 g de golosinas y Marcela tiene 456 g de golosinas, ¿cuántos g de golosinas tendrán entre los dos?
5. Completa las siguientes operaciones, apóyate en el ábaco manual o digital

1. $\underline{\quad\quad\quad} + 145 = 325$	4. $\underline{\quad\quad\quad} - 820 = 245$
2. $748 + \underline{\quad\quad\quad} = 1578$	5. $540 + \underline{\quad\quad\quad} = 587$
3. $5684 + \underline{\quad\quad\quad} = 10789$	6. $4875 - \underline{\quad\quad\quad} = 1500$

Referencia bibliográfica

Cantero y otros, (2003). Resolución de problemas aritméticos en educación primaria. Ponferrada. Recuperado en agosto 20, 2014, del WWW http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepc03/competencias/mates/primaria/Resoluci_problemasEOE%20Ponferrada.pdf.